



Kebutuhan Pengembangan Terhadap Media Pembelajaran Videografis Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Moch Ilzam^{1*}, Dwiyono Hari Utomo², Yusuf Suharto³, Purwanto⁴, Budi Handoyo⁵, Tuti Mutia⁶ 

^{1,2,3}Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 12, 2024

Accepted May 8, 2024

Available online May 25, 2024

Kata Kunci:

Analisis Pengembangan media Pembelajaran Videografis.

Keywords:

Analysis Media Development Videographic Learning.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Inovasi dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa transformasi yang signifikan di bidang pendidikan. Pengembangan media pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam menghadapi era digital yang terus berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan terhadap media pembelajaran videografis untuk siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 120 siswa dan 2 guru mata pelajaran geografi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket non-tes, survei kuesioner, dan pedoman observasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kebutuhan dan pandangan siswa serta guru. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa pengembangan media ini dianggap strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Meskipun demikian, diperlukan peralatan dan pelatihan yang lebih memadai bagi guru. Hasil kuesioner menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran geografi, dengan 97% siswa senang dengan metode pembelajaran dan 81% menganggap geografi sebagai mata pelajaran favorit. Dukungan terhadap media pembelajaran berbasis videografis juga tinggi (85%). Interaksi guru-siswa dinilai mempengaruhi minat dan pemahaman siswa. Media pembelajaran berbasis videografis dapat meningkatkan belajar siswa.

ABSTRACT

Innovations in information and communication technology (ICT) are bringing significant transformation to the field of education. The development of learning media is necessary in the ever-growing digital era. This research aims to analyze the development needs of high school students using videographic learning media. This research uses quantitative descriptive methods. The subjects involved in this research were 120 students and 2 geography subject teachers. The data collection methods were non-test questionnaires, questionnaire surveys, and observation guidelines. The data that has been collected is then analyzed descriptively to provide a clear picture of the needs and views of students and teachers. Based on the research results, the development of this media is considered strategic for improving the quality of learning in the digital era. However, more adequate equipment and training for teachers is needed. The questionnaire results showed a positive response from students towards learning geography, with 97% of students happy with the learning method and 81% considering geography as their favorite subject. Support for videographic-based learning media is also high (85%). Teacher-student interaction is considered to influence student interest and understanding. Videographic-based learning media can improve student learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci yang mendorong perkembangan suatu bangsa. Sebelum abad ke-21, pembelajaran tidak didasarkan pada standar. Kini, standar digunakan sebagai panduan atau referensi untuk mencapai tujuan belajar. Mengingat keadaan ini, harus ada perbedaan dari sistem pendidikan sebelumnya, yang menggunakan pendekatan pengajaran yang lebih tradisional (Feri & Zulherman, 2021; Sumarni et al., 2020). Inovasi dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

membawa transformasi yang signifikan di bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya memperluas akses pendidikan tetapi juga mengubah cara orang hidup, bekerja, dan berpikir (Anggraeny et al., 2020; Efriyanti & Annas, 2020). Teknologi yang sekarang diterapkan di kelas memiliki pengaruh besar pada seberapa baik siswa belajar. Tentu saja, konten pembelajaran harus menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta siswa. Sumber daya tidak hanya lebih mudah diperoleh berkat teknologi, tetapi juga membuat kegiatan belajar lebih menarik dan dinamis. Akibatnya, teknologi menjadi alat yang sangat berguna untuk meningkatkan standar pendidikan dan melengkapi generasi mendatang dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Fahrizandi, 2020; Hendra et al., 2021). Penggunaan tanda elektronik "e" menjadi semakin lazim dan ditemukan di hampir setiap industri. Dengan meningkatnya kebutuhan manusia, teknologi informasi dan komunikasi akan terus berkembang (Fahrizandi, 2020; Huda, 2020).

Perkembangan ini juga berlaku di sekolah-sekolah. Teknologi telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan, salah satunya melalui inovasi dalam materi instruksional menggunakan videografi. Teknologi digital telah menghilangkan batasan geografis dalam hubungan antarindividu maupun bisnis, mengubah dunia menjadi kampung global atau "Kota Global" (Hanifah Salsabila et al., 2020; Huda, 2020). Dengan media digital ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komprehensif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Anggraeny et al., 2020; Rahma et al., 2023). Pengaruh kemajuan teknologi informasi pada pendidikan meningkat di era globalisasi saat ini. Di sekolah menengah, penggunaan teknologi di kelas semakin signifikan. Teknologi dapat memenuhi setiap kebutuhan pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021; Hanifah Salsabila et al., 2020). Belajar adalah salah satu aspek yang paling penting dari sekolah. Salah satu teknologi yang digunakan dalam pengajaran adalah videografi. Dengan menggunakan berbagai media, siswa tidak hanya dapat meningkatkan proses belajar tetapi juga lebih memahami materi. Dalam situasi ini, teknologi memperluas lebar pembelajaran selain membuat berbagai macam pengetahuan dan bahan belajar mudah diakses (Hasan et al., 2021; Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021). Misalnya, materi pembelajaran videografis menggabungkan banyak komponen multimedia termasuk suara, grafis, dan animasi dengan penjelasan yang lebih visual untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ini tidak hanya membuat belajar lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa tentang ide-ide yang menantang.

Guru adalah orang yang membantu siswa dan lingkungannya mengidentifikasi diri sebagai orang, panutan, dan pendidik (Rohman & Susilo, 2019; Sari et al., 2022). Guru memainkan peran penting dalam proses belajar ketika datang ke pemilihan dan penggunaan sumber daya belajar yang tepat. Belajar di kelas dapat ditingkatkan oleh guru yang menyadari kebutuhan siswa mereka dan yang terampil dalam memilih dan menerapkan sumber daya belajar videografis (Dina Khairunnisya siregar, 2021; Sumarni et al., 2020). Ketika menyajikan konten kepada siswa, media pembelajaran membantu guru menjadi lebih kreatif dan efektif. Melalui sumber daya pembelajaran videografis, guru dapat menyampaikan pengetahuan dalam metode yang lebih menarik dan menarik secara visual yang membantu siswa menyerap dan mempertahankan subjek. Hal ini membantu siswa menemukan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Murtado et al., 2023; Rohman & Susilo, 2019). Guru perlu terus belajar bagaimana memilih dan menggunakan media instruksional dengan tepat karena mereka memahami betapa pentingnya mereka untuk proses belajar. Dengan melakukan ini, para pendidik dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas mereka, yang akan mengarah pada cara-cara yang lebih inovatif dan produktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Satu jenis media pembelajaran yang menggunakan video untuk menyediakan konten disebut media pembelajaran videografis. Ketika siswa ingin meninjau apa yang telah mereka pelajari di kelas kapan pun mereka mau, video ini dapat menggantikan peran guru (Gusmania & Wulandari, 2018; Styowati & Utami, 2022). Video ini berfungsi sebagai instruktur pengganti dan alat pembelajaran mandiri bagi siswa. Siswa dapat mengakses konten melalui media videografis kapan saja dan di mana saja yang paling sesuai dengan mereka, yang sangat berguna untuk meninjau materi dan mempersiapkan tes atau ujian. Materi belajar menggunakan videografi menawarkan beberapa manfaat. Salah satunya adalah menawarkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan visual. Siswa dapat melihat bagaimana subjek atau potongan konten ditransmisikan melalui video secara lebih luas dan jelas. Belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa ketika komponen multimedia seperti audio, grafis, dan animasi digunakan dalam video (Maulani et al., 2022; Nurwahidah et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam menghadapi era digital yang terus berkembang (Rahma et al., 2023; Zahwa & Syafi'i, 2022). Berdasarkan hasil observasi di SMAN Jenggawah, diketahui bahwa guru lebih sering menggunakan pendekatan berbasis masalah sehingga siswa menjadi lebih aktif. Namun, siswa masih belum memiliki gambaran yang jelas dan nyata, sehingga perlu menggunakan media yang lebih efektif. Sementara itu, di SMAN Kalisat, guru hanya menggunakan LKS, menyebabkan siswa merasa sangat bosan, terutama untuk mata pelajaran

geografi materi Sumber Daya Alam (SDA). Sebelum guru mengajar menggunakan media, siswa sering merasa bosan, khususnya pada materi SDA.

Ini menyiratkan bahwa ada persyaratan sumber daya pendidikan dalam bentuk media videografi untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Penggabungan media videografi dalam pengaturan pendidikan telah diamati untuk secara signifikan meningkatkan tingkat keterlibatan dan interaktivitas, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif tentang materi pelajaran di antara siswa. Selain itu, alat multimedia ini tidak hanya berfungsi untuk menyuntikkan dinamisme ke dalam lingkungan belajar tetapi juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan rasa konsentrasi dan partisipasi aktif yang meningkat di antara siswa saat mereka menavigasi melalui konten pendidikan (Junpahira & Pahlevi, 2023; Yusuf, 2023). Akibatnya, pemanfaatan media videografi dapat dilihat sebagai aset berharga dalam mengoptimalkan pengalaman belajar secara keseluruhan dan hasil akademik bagi siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media videografis di kedua sekolah tersebut akan sangat bermanfaat untuk mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama pada materi yang kompleks seperti SDA. Analisis kebutuhan menjadi langkah awal dalam memastikan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran tidak hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa (Ilsa et al., 2020; Setyo Adji Wahyudi et al., 2023). Dengan adanya video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, mahasiswa dapat belajar dimana pun, dan kapan pun, sehingga mempermudah proses pembelajaran (Feri & Zulherman, 2021; Maulani et al., 2022).

Temuan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa produk yang dirancang dalam penelitian saat ini, dalam bentuk video sains pembelajaran yang berpusat pada masalah, telah dianggap valid setelah evaluasi yang dilakukan oleh spesialis media dan pakar materi pelajaran (Setyo Adji Wahyudi et al., 2023; Styowati & Utami, 2022). Pemeriksaan kegiatan di samping evaluasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik menawarkan wawasan yang komprehensif tentang hasil, sehingga menandakan pelaksanaan efektif pemanfaatan video pembelajaran melalui aplikasi kinemaster (Junpahira & Pahlevi, 2023; Sumarni et al., 2020). Video pendidikan menunjukkan bahwa pemanfaatannya dapat mengoptimalkan kinerja siswa dan meringankan tantangan yang dihadapi oleh pendidik selama proses instruksional online atau offline (Ilsa et al., 2020; Nesti et al., 2022). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat ditegaskan bahwa sumber daya pembelajaran berbasis video menghasilkan hasil yang menguntungkan, menjamin integrasi mereka dalam kerangka pendidikan. Dengan demikian guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan dapat diterima atau dipahami oleh siswa. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan terhadap media pembelajaran videografis untuk siswa SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pengembangan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, berkualitas, dan tepat sasaran di SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kedua sekolah tersebut.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Fokus penelitian adalah menganalisis kebutuhan media pendidikan di SMAN Jenggawah dan SMAN Kalisat. Penelitian ini melibatkan 120 siswa dan 2 guru mata pelajaran geografi dari kelas XI IPS di kedua sekolah tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai pendapat dan kebutuhan siswa serta guru terhadap media pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur pengumpulan data melibatkan survei kuesioner dan pedoman observasi. Angket non-tes disebarkan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan media pendidikan, sementara pedoman observasi dan survei digunakan untuk membantu guru mengidentifikasi kebutuhan media selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup kuesioner untuk guru, yang terdiri dari delapan item, dan kuesioner untuk siswa, yang terdiri dari dua puluh item. Kuesioner ini dirancang untuk mengidentifikasi pandangan dan kebutuhan mereka terhadap media pendidikan. Informasi dikumpulkan melalui metode survei dengan menggunakan instrumen kuesioner yang dirancang khusus untuk menilai kebutuhan media pendidikan. Data yang dikumpulkan dari kuesioner kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kebutuhan dan pandangan siswa serta guru. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan media pendidikan yang dibutuhkan oleh siswa dan guru, serta menentukan jenis media pembelajaran yang paling sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bentuk media videografis. Berdasarkan data dan hasil penelitian sebelumnya, kuesioner ini

diharapkan dapat membantu menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran videografis (Nesti et al., 2022; Rosilia et al., 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data mengenai kebutuhan sarana media pembelajaran melalui angket yang disebarkan kepada siswa. Kuesioner ini dirancang untuk menggali kebutuhan akan sarana yang digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis videografis pada mata pelajaran geografi. Penelitian ini juga mencakup observasi terkait dukungan sarana dari sekolah. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media diperlukan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran. Analisis kebutuhan media pembelajaran videografis pada mata pelajaran geografi, terutama materi Sumber Daya Alam (SDA), diperoleh melalui pengamatan video. Pengamatan dilakukan terhadap 120 siswa dari Jurusan IPS kelas XI serta dua orang guru mata pelajaran geografi. Hasil penelitian ini disajikan pada [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#), yang menunjukkan kebutuhan dan pemanfaatan media pembelajaran di kalangan siswa dan guru.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Tanggapan Guru	Persentase
1	Metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran?	a. Ceramah b. Diskusi dan presentasi c. Problem solving	50% 50%
2	Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	100% 0%
3	Jika iya, media apakah yang digunakan?	a. LKS b. Simulasi komputer	50% 50%
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan sekarang sudah cukup mendukung proses pembelajaran?	a. Ya b. Tidak	100% 0%
5	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dari media yang sekarang digunakan?	a. Ya b. Tidak	100% 0%
6	Bagaimana tanggapan anda tentang media pembelajaran Videografis?	a. Menarik b. Tidak menarik	100% 0%
7	Apakah anda setuju jika Videografis dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan?	a. Ya b. Tidak	100% 0%
8	Apakah anda setuju jika Videografis cocok digunakan pada materi sumber daya alam?	a. Ya b. Tidak	100% 0%

Berdasarkan data yang diperoleh dari tanggapan guru di kedua sekolah, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan terkait metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Ditemukan bahwa terdapat variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sebanyak 50% guru menggunakan metode pembelajaran berupa diskusi dan presentasi, sementara 50% sisanya memilih menggunakan metode problem solving. Dapat disimpulkan bahwa semua guru (100%) telah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga bervariasi. Tercatat bahwa penggunaan media pembelajaran terbagi secara merata antara penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan simulasi komputer, masing-masing sebanyak 50%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh semua guru di kedua sekolah. Penggunaan media pembelajaran telah umum dilakukan, sebagian besar guru (100%) masih merasa bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Videografis juga cukup tinggi, dengan seluruh guru (100%) menyatakan bahwa media ini menarik. Bahkan, seluruh guru (100%) juga sepakat bahwa penggunaan Videografis dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam

perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media pembelajaran semakin berkembang pesat. Namun demikian, sebagian besar guru masih merasa bahwa perlu adanya media pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut mereka, media pembelajaran berbasis Videografis menjadi salah satu solusi yang menarik. Hasil survei menunjukkan bahwa seluruh guru (100%) merasa bahwa media pembelajaran berbasis Videografis memiliki daya tarik yang kuat. Bahkan, tidak hanya itu, seluruh guru (100%) juga sepakat bahwa penggunaan Videografis dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Videografis dapat menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini.

Menurut sebagian pendidik yang telah mencoba, menyusun materi pembelajaran videografi dianggap sebagai salah satu pendekatan yang paling menarik dan menyenangkan, terutama ketika sumber daya alam dimanfaatkan. Namun, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam menggunakan alat pengajaran ini. Salah satunya adalah kebutuhan akan peralatan yang lebih canggih dan sesuai. Investasi dalam teknologi diperlukan, namun tidak semua sekolah mungkin memiliki akses ke sumber daya tersebut. Penghalang signifikan lainnya adalah kurangnya pelatihan yang diberikan kepada pendidik tentang cara menggunakan sumber daya ini. Meskipun demikian, peningkatan kualitas pembelajaran masih dapat dicapai melalui pemanfaatan materi pembelajaran videografis. Ini dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dengan bimbingan yang tepat dan ketersediaan peralatan yang sesuai, pendidik dapat mengoptimalkan media ini untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Siswa

No	Aspek	Tanggapan Siswa	persentase
1	Apakah pelaksanaan pembelajaran Geografi yang selama ini berlangsung menyenangkan?	a. Ya b. Tidak	97% 4%
2	Apakah mata pelajaran Geografi termasuk salah satu mata pelajaran yang paling Anda tunggu dan senang	a. Ya b. Tidak	81% 19%
3	Menurut Anda, apakah materi mengenai/bab SDA pada mata pelajaran Geografi termasuk salah satu materi yang sulit untuk dipahami?	a. Ya b. Tidak	39% 62%
4	Apakah selama ini Siswa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?	a. Ya b. Tidak	33% 70%
5	Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah Anda memerlukan Bahan Ajar berbasis teknologi untuk pembelajaran Geografi?	a. Ya b. Tidak	77% 24%
6	Apakah Anda setuju dengan pengembangan Media Pembelajaran berbasis teknologi dalam format Videografis?	a. Ya b. Tidak	85% 16%
7	Bagaimana tingkat keterlibatan Anda dalam pembelajaran Geografi yang menggunakan media pembelajaran berbasis videografis?	a. Sangat Tinggi b. Tinggi c. Sedang d. Rendah e. Sangat Rendah	13% 26% 57% 4% 0
8	Menurut Anda, apakah penggunaan media pembelajaran berbasis videografis dapat meningkatkan pemahaman materi Geografi?	a. Sangat Setuju b. Setuju c. Tidak setuju d. Sangat Tidak Setuju	65% 30% 12% 0
9	Sejauh mana Anda percaya bahwa media pembelajaran berbasis videografis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi?	a. Interaktif b. Pasif	71% 29%
10	Sejauh mana Anda percaya bahwa media pembelajaran berbasis videografis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi?	a. Sangat Percaya b. Tidak percaya	95% 10%
11	Menurut Anda, apakah media pembelajaran berbasis videografis dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual?	a. Ya b. Tidak	96% 4%

No	Aspek	Tanggapan Siswa	persentase
12	Apakah Anda merasa media pembelajaran berbasis videografis lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional?	a. Ya b. Tidak	80% 21%
13	Seberapa sering Anda mengakses konten pembelajaran Geografi melalui platform online atau media sosial?	a. Setiap hari b. Beberapa kali seminggu c. Sekali Seminggu d. Lebih Jarang	7% 18% 9% 69%
14	Apakah Anda memiliki kendala teknis atau aksesibilitas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis videografis?	a. Ya b. Tidak	48% 52%
15	Apakah menurut Anda media pembelajaran berbasis videografis dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran jarak jauh?	a. Ya b. Tidak	91% 10%
16	Apa yang Anda lihat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis videografis untuk mata pelajaran Geografi?	a. Menarik b. Mempermudah pemahaman c. Fleksibel	45% 44% 12%
17	Apakah Anda memiliki saran atau harapan tertentu terkait pengembangan media pembelajaran berbasis videografis untuk Geografi?	a. Ya b. Tidak	56% 43%
18	Bagaimana tanggapan Anda terhadap durasi video pembelajaran berbasis videografis 10 menit? Apakah cukup sesuai atau perlu disesuaikan?	a. Sesuai b. Perlu di sesuaikan	61% 79%
19	Apakah efektif menurut Anda media pembelajaran berbasis videografis dengan kegiatan praktologi lapangan (jika ada) dalam pembelajaran Geografi?	a. Sangat Efektif b. Tidak efektif	90% 11%
20	Apakah Siswa di perlukan menggunakan media pembelajaran videografis dalam mengajar Geografi agar anda tidak jenuh dan bosan?	a. Ya b. Tidak	92% 8%

Berdasarkan hasil kuesioner, terlihat bahwa pembelajaran geografi di sekolah mendapatkan respon yang sangat positif dari para siswa. Sebanyak 97% siswa menganggap metode pembelajaran geografi yang digunakan saat ini sangat menyenangkan, menandakan tingkat kepuasan yang tinggi. Geografi juga menjadi salah satu mata pelajaran favorit dengan 81% siswa menantikannya. Sebagian besar siswa (62%) merasa materi tentang Sumber Daya Alam (SDA) mudah dipahami, menunjukkan bahwa materi tersebut sudah diajarkan dengan efektif. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih perlu ditingkatkan, karena hanya 33% siswa yang sudah menggunakan media ini, sementara 70% lainnya belum. Hal ini didukung oleh 77% siswa yang merasa membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi untuk pembelajaran geografi. Dukungan terhadap inovasi dalam metode pembelajaran sangat tinggi, dengan 85% siswa setuju untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis videografis. Keterlibatan siswa dalam menggunakan media ini juga cukup baik, dengan 57% merasa keterlibatan sedang, 26% tinggi, dan 13% sangat tinggi. Penggunaan media videografis dinilai dapat meningkatkan pemahaman materi oleh 65% siswa yang sangat setuju dan 30% yang setuju. Sebanyak 71% siswa merasakan bahwa media videografis membuat pembelajaran lebih interaktif, dan 95% percaya media ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Media videografis juga dianggap sangat sesuai untuk siswa dengan gaya belajar visual, dengan 96% siswa menyetujui hal ini. Delapan puluh persen siswa merasa bahwa media videografis lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kendala teknis masih menjadi tantangan, dengan 48% siswa mengalami masalah dalam aksesibilitas media videografis. Meskipun demikian, 91% siswa yakin bahwa media ini dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh. Durasi video pembelajaran juga menjadi perhatian, dengan 79% siswa merasa perlu ada penyesuaian durasi, meski 61% siswa merasa durasi 10 menit sudah cukup. Kombinasi media videografis dengan praktek lapangan dianggap sangat efektif oleh 90% siswa. Secara keseluruhan, siswa memberikan banyak dukungan dan saran positif terhadap penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis videografis dalam pembelajaran geografi.

Hasil kuesioner juga menunjukkan betapa pentingnya interaksi antara siswa dan guru Dalam bidang memperkaya minat dan pemahaman siswa tentang pelajaran geografi, 83% siswa menyatakan sentimen bahwa pendidik mereka memiliki kemampuan untuk menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang jelas dan menawan, sehingga memicu rasa antusiasme yang lebih dalam untuk terlibat dengan konten pelajaran. Hubungan positif antara guru dan siswa ini tidak hanya menumbuhkan kecenderungan yang lebih bersemangat untuk bertanya dan bermusyawarah tetapi juga menumbuhkan suasana yang dinamis dan dinamis di dalam lingkungan kelas. Pendidik yang menunjukkan daya tanggap dan penerimaan terhadap pertanyaan dan umpan balik dari siswa mereka mampu menumbuhkan lingkungan pendidikan yang tidak hanya mendukung tetapi juga menguntungkan bagi pertumbuhan akademik peserta didik. Ini menggarisbawahi peran penting yang dimainkan oleh guru dalam menggabungkan teknologi dengan pendekatan pedagogis konvensional untuk mencapai puncak hasil pendidikan. Integrasi mulus alat teknologi modern dengan metodologi pengajaran tradisional sangat penting untuk menumbuhkan pengalaman pendidikan yang holistik dan memperkaya bagi siswa. Hubungan simbiosis antara kemahiran guru dalam memanfaatkan teknologi dan keahlian mereka dalam metodologi pengajaran tradisional berperan penting dalam membentuk lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Saat siswa bergulat dengan kompleksitas konsep geografis, bimbingan mahir dan bimbingan mahir dari guru yang mahir memadukan inovasi teknologi dengan praktik pengajaran yang sudah lama terhormat dapat sangat meningkatkan pengalaman pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggabungan teknologi yang harmonis dan metode pengajaran tradisional sangat diperlukan dalam mengkatalisasi pertumbuhan akademik siswa dan menumbuhkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip geografis.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk integrasi alat pembelajaran yang lebih interaktif dalam ranah pendidikan geografi. Studi ini menggarisbawahi pentingnya meningkatkan sumber daya pendidikan untuk mengatasi tantangan dan persyaratan yang dihadapi selama perjalanan pembelajaran (Chotimah & Della, 2024; Rohman & Susilo, 2019). Pendidik semakin mengakui potensi materi berbasis video untuk meningkatkan pengalaman belajar, membuatnya lebih mendalam dan menyenangkan, akibatnya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan keterlibatan siswa. Namun demikian, terlepas dari sifat teknologi ini yang menjanjikan, implementasinya yang efektif menghadapi berbagai rintangan, termasuk persyaratan untuk peralatan canggih dan pelatihan komprehensif untuk guru. Sangat penting bagi guru untuk memiliki akses ke sumber daya video yang dapat menyajikan konten dengan cara yang dinamis dan menawan, menyadari bahwa tidak adanya alat tersebut dapat membuat materi pendidikan yang kompleks menjadi sulit bagi siswa untuk dipahami, sebagaimana dibuktikan oleh (Sari et al., 2022; Yuanta, 2020). Respon positif siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi mengindikasikan adanya kesadaran dan kesiapan mereka untuk menggunakan media ini dalam belajar. Dengan sebagian besar siswa mendukung pengembangan media videografis, sekolah dan pendidik perlu mempertimbangkan serius untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum. Ini juga menunjukkan bahwa siswa sudah familiar dengan teknologi dan berharap adanya inovasi dalam metode pengajaran (Feri & Zulherman, 2021; Rahma et al., 2023). Penggunaan media videografis juga berpotensi meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa. Hal ini penting dalam memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik pada pelajaran. Media videografis yang sesuai dengan gaya belajar visual juga menunjukkan bahwa diferensiasi pengajaran berdasarkan gaya belajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan. Interaksi antara pengguna dan materi itu sendiri adalah persyaratan untuk video pembelajaran interaktif (Biassari et al., 2021; Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Kendala teknis seperti aksesibilitas media masih menjadi masalah signifikan yang perlu diatasi. Selain itu, durasi video pembelajaran harus disesuaikan agar tetap efektif tanpa mengurangi kualitas konten. Integrasi media videografis dengan praktek lapangan juga disarankan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis videografis, diperlukan langkah-langkah strategis seperti pengembangan media yang sesuai, pelatihan intensif bagi guru, dan investasi dalam teknologi yang diperlukan. Guru merupakan figur utama dalam proses pembelajaran, berperan krusial dalam membentuk pengalaman belajar siswa. Mereka dituntut untuk berinteraksi secara efektif dengan seluruh siswa, bersikap adil, dan tidak memihak, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan merata (Murtado et al., 2023; Nurfitka et al., 2022). Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media videografis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi dan memenuhi kebutuhan siswa akan media yang lebih interaktif dan menarik.

Dalam penelitian ini ditemukan beberapa hal penting terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya videografis. Semua guru yang terlibat dalam penelitian ini menyatakan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif. Mereka mengidentifikasi media berbasis videografis sebagai solusi potensial yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun, ada sejumlah guru yang belum menerapkan model ini sesuai dengan prosedur atau sistematika yang seharusnya sistematis (Huda, 2020; Marni, 2023). Ini menunjukkan bahwa meskipun ada kesadaran akan pentingnya media interaktif, implementasinya masih memerlukan peningkatan dalam hal kesesuaian dengan pedoman yang ada (Fahrizandi, 2020; Nurwahidah et al., 2021). Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan dalam proses belajar mereka. Banyak dari mereka mendukung pengembangan media videografis, terutama untuk mata pelajaran seperti geografi. Dukungan siswa ini mencerminkan kebutuhan mereka akan metode pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media videografis dinilai mampu meningkatkan pemahaman materi oleh hampir semua siswa. Media ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan sifat interaktif pembelajaran tetapi juga memiliki kemampuan untuk secara signifikan meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi diyakini menawarkan lingkungan belajar yang lebih menarik yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021; Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Namun, perlu dicatat bahwa beberapa siswa menghadapi tantangan terkait dengan aksesibilitas media videografi, menggarisbawahi adanya hambatan teknis yang harus diatasi untuk memastikan akses yang adil dan pemanfaatan optimal sumber daya ini oleh semua siswa. Mengintegrasikan ajaran teoritis yang disampaikan melalui video dengan latihan lapangan praktis dapat mengarah pada pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan penerapannya dalam skenario dunia nyata (Janah & Ristianah, 2024; Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Sebagai kesimpulan, temuan penelitian menggarisbawahi potensi besar media videografi dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi menghadirkan peluang berharga bagi upaya penelitian selanjutnya untuk memanfaatkan alat perangkat lunak yang tersedia untuk membuat dan mendistribusikan video pendidikan (Nurwahidah et al., 2021; Putri et al., 2020). Menyusul penerapan konten pendidikan berbasis video, diantisipasi bahwa media pembelajaran ini akan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Hendra et al., 2021; Vadia et al., 2023). Pengenalan materi pembelajaran berbasis video memiliki potensi untuk menangkap minat dan motivasi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dengan konten pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan video pendidikan kartun animasi sebagai media yang valid untuk kegiatan pembelajaran dibenarkan dan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pengaturan pendidikan (Maulani et al., 2022; Putri et al., 2020). Berdasarkan temuan studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sumber daya pembelajaran berbasis video memiliki dampak yang menguntungkan pada proses pembelajaran, menjadikannya tambahan yang berharga untuk praktik pendidikan. Penelitian ini memiliki kelebihan karena mampu memberikan wawasan mendalam mengenai preferensi dan kebutuhan siswa dalam menggunakan media videografis, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi visual yang menarik dan mudah dipahami. Akibatnya, implikasi penelitian ini menggarisbawahi potensi guru untuk memanfaatkan materi pembelajaran videografis dalam mengajar topik yang berkaitan dengan sumber daya alam dalam ranah geografi, sehingga mendiversifikasi pendekatan instruksional dan menumbuhkan minat siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Dengan demikian guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan dapat diterima atau dipahami oleh siswa. Namun tentunya penelitian ini masih memiliki kekurangan. Kekurangan penelitian ini mungkin terletak pada keterbatasan sampel yang digunakan dan fokus yang mungkin terlalu sempit pada aspek teknis tanpa mempertimbangkan faktor pedagogis yang lebih luas. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan sampel untuk mencakup berbagai jenis sekolah dan latar belakang siswa, serta mengintegrasikan analisis pedagogis yang lebih komprehensif untuk memastikan bahwa media videografis tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hendaknya penelitian ini dapat dijadikan daftar rujukan dalam melaksanakan penelitian sejenis.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geografi. Media berbasis videografis terbukti mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, yang berkontribusi pada peningkatan

keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun, implementasi teknologi ini masih menghadapi kendala teknis seperti kebutuhan peralatan canggih dan pelatihan guru yang memadai. Respon positif siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan adanya kesiapan mereka untuk menggunakan media ini, sehingga sekolah dan pendidik perlu mempertimbangkan serius untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum. Media videografis yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual. Untuk mengoptimalkan penggunaan media videografis, diperlukan langkah-langkah strategis termasuk pengembangan media yang sesuai, pelatihan intensif bagi guru, dan investasi dalam teknologi yang diperlukan. Integrasi media videografis dengan praktek lapangan juga disarankan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Chotimah, U., & Della, R. H. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Website Materi Persebaran Megalitikum Pada Mata Kuliah Sejarah Lokal Di Sumatera Selatan Pendahuluan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seiring perkembangan zaman telah. 9, 33–34. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpippsi.v9i1.5117>.
- Dina Khairunnisya siregar, et al. (2021). Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatkan Kinerja Guru Dan Partisipasi Orangtua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Tk Swasta Tunas Bangsa Medan Timur. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–109. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i1.65>.
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>.
- Fahrizandi. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perpustakaan Fahrizandi. *Tik Ilmeu*, 4(1), 63–75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/tik.v4i1.1160>.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendra, H., Pratama, M. I. L., Lahay, R. J., & Hasriyanti, H. (2021). Rancangan Konten Pembelajaran Geografi Pariwisata Berbasis Wisata Pantai Botutonuo berintegrasikan Photography Essay. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 529–536. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.251>.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Ilsa, A., F. F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.
- Janah, B. U., & Ristianah, N. (2024). Penerapan Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. ... *Agama Islam*, 2(2), 121–128. <https://doi.org/10.56854/sasana.v2i2.318>.
- Junpahira, S. V., & Pahlevi, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP Di SMK Nurul Islam Gresik. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 149–171.

- <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i2.7220>.
- Marni, M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran Geografi Berbasis Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1), 41–49. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.205>.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>.
- Ndaru Kuku Masgumelar, & Pinton Setya Mustafa. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Nesti, E. W., Medriati, R., & Purwanto, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 379. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i2.5144>.
- Nurfitka, D., Asriati, N., & Harjanti, D. T. (2022). Analisis Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembelajaran Geografi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(1), 155. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i1.52566>.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>.
- Rosilia, P., Yuniawatika, Y., & Murdiyah, S. (2020). Analisis kebutuhan bahan ajar siswa di kelas III SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6306>.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>.
- Setyo Adji Wahyudi, Mohammad Siddik, & Erna Suhartini. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). Analisis Kebutuhan Guru Smp Mengenai Metode Pembelajaran Flipped Classroom. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 236. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.3168>.
- Vadia, M. N., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(05), 242–248. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i5.344>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yusuf, A. M. A. F. M. M. (2023). Pembelajaran pai di sekolah dasar berbasis mode kertas platform quizizz 1) 2). 5(2), 51–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.51675/jp.v5i2.800>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.